Stefano Droghetti

L’ABC del computer

ovvero: l’informatica per la nonna

Versione alpha 0.4 (22 gennaio 2013)

Distribuito sotto licenza Creative Commons BY – NC – SA
(obbligo di attribuzione, no uso commerciale, deriva con la stessa licenza)

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

Questa guida non è completa!

Capitoli mancanti:

- Il file system. Cartelle, dischi, aprire un documento, salvare un documento. Cancellare, rinominare. Differenza tra applicazione e documento (aperto da un'applicazione)
- Nel capitolo sull'email: rispondere a un'email, forward, allegati, file grossi.
- Netiquette
- Installazione delle applicazioni
- Aggiungere screenshot al capitolo sulla videoscrittura.
- Social network
- Panoramica veloce su quello che si può fare con il computer: programmazione, studio, educare i bambini nelle scuole, tecnologie assistive, video edit e audio edit. Fotoritocco, 3D...

Indice generale

Questa guida non è completa!....2
Introduzione....5
1 – Che cos’è il computer?....6
1.1 – Hardware....7
2 – Il software....8
2.1 - Sistema operativo....10
2.2 - Ambiente grafico....11
2.3 - Applicazioni....11
2.3.1 - Icone della barra del titolo....12
2.3.2 - Menu....12
2.3.3 - Browser....13
2.3.4 - Word Processor (o videoscrittura)....13
2.3.5 - Foglio di calcolo....14
2.3.6 - Fotoritocco....14
3 - Usare la tastiera....15
3.1 – Spazio....16
3.2 – A capo....16
3.3 – Backspace, Canc, frecce....17
3.4 – Maiuscole e caratteri speciali....19
3.5 – Alt Gr....21
3.6 – Caps-Lock....21
3.7 – Consigli di stile....22
3.8 – Per chi non usa Windows....22
4 – Navigare su internet....24
4.1 – Il motore di ricerca....27
4.2 – Scorrere un sito....29
4.3 – I segnalibri....29
4.4 – E-mail....30
4.4.1 – Autenticazione....31
4.4.2 – Scrivere una lettera....32
5 – Il file system....35
6 – Scrivere testi....36
Appendice A – Note per l’insegnante....39

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

Introduzione

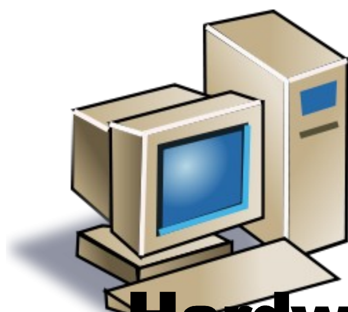
Questa guida non ha un singolo lettore, ma virtualmente almeno due: un esperto che configura il computer e insegna, e un totale novizio che per la prima volta si appresta a imparare a usare l'esoterico elettrodomestico. Qualche anno di insegnamento in corsi di aggiornamento, in centri per gli anziani, in associazioni di tutta Italia, in pomeriggi passati con i parenti a insegnar loro l'informatica, mi hanno fatto capire che occorre un piccolo manuale a cui gli studenti si dovranno riferire a casa o durante la lezione per fissare le idee, e a cui l'insegnante può fare riferimento come traccia per sviluppare discorsi più approfonditi.
All'insegnante quindi rivolgo l'Appendice A, per la configurazione del computer e per qualche dritta sull'insegnamento. Allo studente rivolgo le mie scuse se alcune cose non appariranno molto chiare con questa guida, ma di buono c'è che ogni passaggio può essere migliorato, visto che questa non è commerciale e si può cambiare col tempo.
Mi scuso anzi subito fin d'ora per le inevitabili semplificazioni a cui devo ricorrere in questa guida per far capire subito i concetti. Le semplificazioni sono soprattutto sul linguaggio, ma anche su certe categorie e sottocategorie che pur importantissime per gli esperti risultano a un neofita del tutto astruse e da ostacolo alla comprensione del concetto principale.
Mi scuso poi per tutti gli errori che sicuramente avrò disseminato perlomeno nelle primissime edizioni, che spero col vostro aiuto di correggere al più presto.
Anche questa introduzione è temporanea: questa versione della guida è di prova, è molto incompleta, e quindi anche questo paragrafo che state leggendo, se lo state leggendo, vuol dire che è provvisorio...

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

1 – Che cos’è il computer?

Il computer è una macchina che fa calcoli. È una **grossa calcolatrice**, che noi possiamo istruire per svolgere certi compiti. Tanti computer che possono comunicare tra loro diventano una rete informatica. La rete più famosa è internet.

Questa grossa calcolatrice che chiamiamo computer è fatta di una parte che si tocca, solida, concreta, e una parte che non si tocca, astratta, informazioni dati e calcoli.
La parte che si tocca si chiama **hardware** (“roba dura”, “ferramenta”) e quella che non si tocca si chiama **software** (“roba soffice”).



Hardware



Software

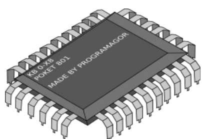
I computer però non sanno contare fino a 10, come noi. Sanno contare solo fino a 2, quindi conoscono solo il numero 1 e il numero 0. Ossia se c’è corrente o se non c’è corrente. In matematica si riesce però a fare lo stesso tutto anche solo con due cifre, basta fare delle conversioni (che a noi non interessano, le lasciamo ai matematici... e ai computer!). Il computer quindi non conta in decine, centinaia o migliaia, ma di due in due (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, eccetera).

Bit – Un bit è una unità. Può essere solo 1 o 0.
Byte – un byte è fatto di 8 bit.
Kilobyte Kb – Un kilobyte sono 1024 byte
Megabyte Mb - Un megabyte sono 1024 kilobyte (circa un milione di byte)
Gigabyte Gb – Un gigabyte sono 1024 megabyte (circa un miliardo di byte)
Terabyte Tb – Un terabyte sono 1024 gigabyte (circa mille miliardi di byte)

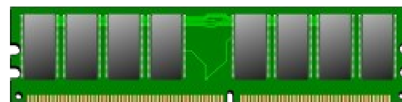
Licenza Creative Commons BY – NC – SA

1.1 – Hardware

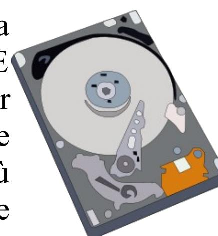
L’hardware, la roba dura, che si può toccare è fatto di tante cose. Tra le tante, ci sono:



CPU – È il vero e proprio cervello elettronico, è quello che fa davvero i calcoli e i ragionamenti, è quello che organizza e smista i dati, è il capo, il boss, il cervello. Si chiama anche “**microprocessore**”. Le ditte più famose che li producono sono Intel e AMD. Gli ultimi microprocessori in commercio si chiamano i5, i7, Atom, Centrino, Celeron, ARM... Più sono veloci più costano.



Memoria RAM – È il pezzo in cui si tengono in mente i dati quando si fanno i calcoli. Più ce n’è, meno il computer rallenta quando gli facciamo fare cose difficili o tante cose contemporaneamente. È una memoria che svanisce quando si spegne il computer. I primi computer avevano solo pochi kilobyte di memoria RAM. Oggi ne hanno da 2 a 8 gigabyte.



Memoria di massa (hard disk) – Hard disk vuol dire “disco rigido” perché una volta i dischetti erano flosci (floppy disk) e oggi sono fatti di un altro materiale. È la memoria che quando si spegne il computer non si cancella. Serve per immagazzinare i dati: i nostri documenti, i programmi, tutto quello che ci serve quando usiamo il computer e che non si deve cancellare. È una memoria molto più lenta ma duratura della memoria RAM. I moderni hard disk vanno dai 160 gigabyte fino anche a 4 terabyte.



Scheda video – È un pezzo del computer che si occupa di trasformare i numeri in lucine che si accendono e si spengono sullo schermo, creando le immagini che siamo abituati a vedere quando usiamo il computer.



Scheda audio – È un pezzo di computer che si occupa di trasformare i numeri in suoni che poi escono dalle casse del computer.



Scheda madre – È il piatto su cui si mettono tutti questi pezzi di cui parlavamo prima. Su una scheda madre ci sono tanti canaletti che collegano i pezzi, ci sono le ventole per raffreddare, le prese per infilarci altri pezzi, eccetera.



Case o **Cabinet** – È l’involucro del computer.



Periferiche – È tutto quello che non sta proprio dentro ma si può attaccare fuori: monitor (lo schermo), stampante, tastiera, mouse...

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

2 – Il software

Il software è l'insieme di tutto quello che **non si può toccare materialmente**: i dati, i programmi, i ragionamenti da far fare al computer... Un programma è un insieme di istruzioni che diamo al computer: "Fa' questo, poi fa' quello...". Un programma può essere: "Prendi il numero che ti do e moltiplicalo per tre", oppure può essere "prendi quel documento mandalo alla stampante e dille di stamparlo su un foglio grande".
Il software è fatto di tre grandi categorie principali: il **sistema operativo**, l'**ambiente grafico** e le **applicazioni**.
Il **sistema operativo** è quell'insieme di programmi che fa funzionare il computer sotto il cofano. È l'ambiente di lavoro. Si occupa di cose che noi non capiamo, tipo per esempio trasformare i dati che escono dalla tastiera in vere lettere dell'alfabeto, o decidere quale programma far andare per primo se ce ne sono due che vogliono fare cose contemporaneamente. La velocità e la sicurezza del computer dipendono soprattutto dal sistema operativo. GNU/Linux è il sistema più sicuro che esiste oggi nel mondo. Ecco il logo di qualche sistema operativo:



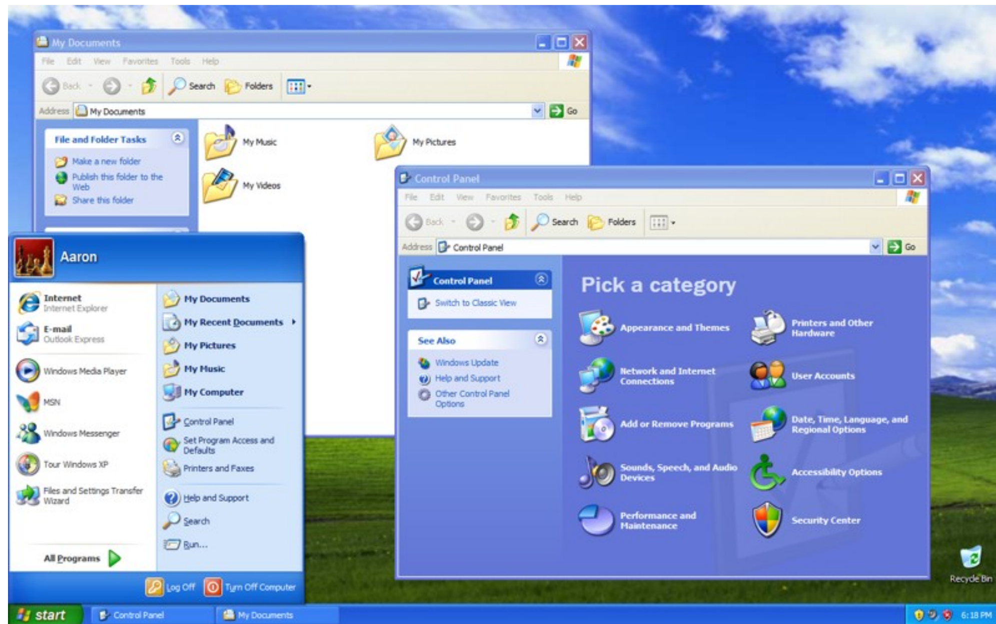
GNU/Linux   Mac OS   Ubuntu   Windows   Android

L'**ambiente grafico** è l'insieme di programmi che ci fanno vedere come ci appare il sistema operativo. È la parte visiva, è quello che vediamo sullo schermo quando accendiamo il computer.
Ogni sistema operativo può avere anche più di un ambiente grafico. GNU/Linux per esempio ha più di 10 ambienti grafici diversi che si possono usare, per farlo essere più veloce ma meno bello, o più bello e facile ma più lento, oppure per assomigliare alla grafica di altri sistemi... Ma sotto il cofano c'è sempre lo stesso sistema. In alcuni sistemi operativi invece c'è solo un ambiente grafico, così che spesso siamo portati a confondere l'ambiente grafico col sistema operativo. Ecco qualche ambiente grafico:

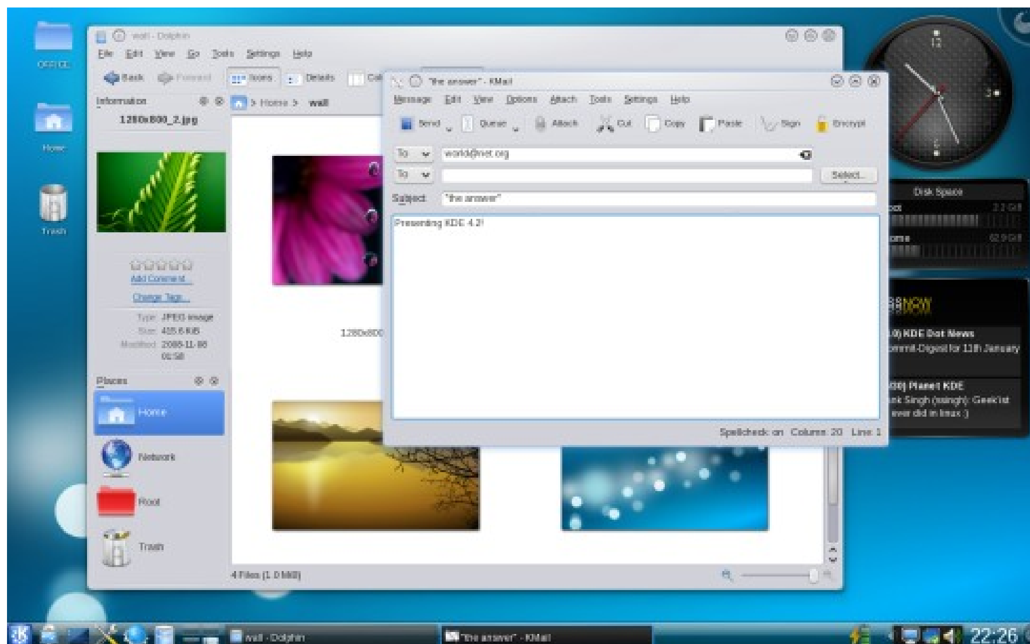
Unity, usato su Ubuntu



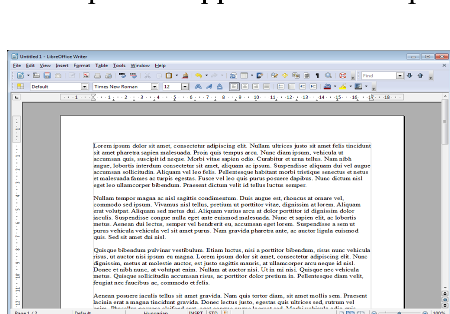
Luna, usato su Windows XP:



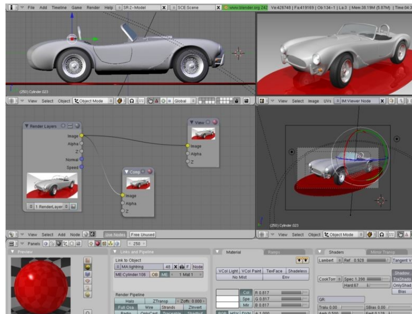
KDE, usato su GNU/Linux



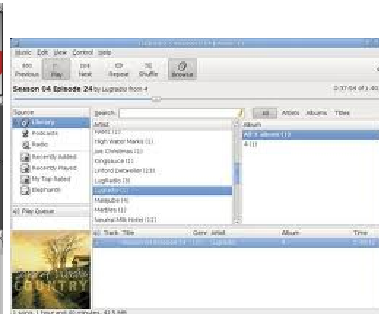
Le **applicazioni** sono tutti i programmi che usiamo una volta acceso il computer. Un’applicazione per girare su internet, un’applicazione per scrivere una lettera, un’applicazione per vedere un film... Ecco qualche applicazione che possiamo avere su Ubuntu:



Writer, per scrivere testi



Blender, per progetti 3D



Rhythmbox, per la musica

2.1 - Sistema operativo

Il software, dicevamo, la “robba che non si riesce a toccare”, si divide in Sistema Operativo, Applicazioni e Interfacce grafiche. Abbiamo visto che il sistema operativo è quello che c’è “sotto il cofano”, quindi potremmo pensare che non ci interessi molto. Invece è fondamentale, esattamente per lo stesso motivo per cui quando guidiamo un’auto dobbiamo sapere se ha un motore diesel, a gas, a 12 cilindri a V con 1000 cavalli vapore, se è elettrico...
I sistemi operativi più usati nel mondo sono **Microsoft Windows** (usato soprattutto sui computer di casa), **Apple Mac OS** (usato sui computer della Apple) e **GNU/Linux**, usato sostanzialmente su tutto il resto (computer scientifici, banche dati, fornitori di servizi, centri di calcolo, elettrodomestici, televisori, cellulari, recentemente anche su alcuni computer di casa) ed è il più diffuso del mondo. Il nome è un po’ strano perché è composto da due parti: il cuore e tutto il resto, GNU. Esistono anche dei sistemi operativi specifici per cellulari. Il più diffuso di tutti, **Android**, ha come cuore proprio Linux, ma invece di avere GNU ha altre parti scritte da Google per far funzionare i nostri telefoni.

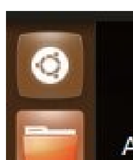
In questa guida ci riferiamo soprattutto a GNU/Linux. In particolare a **Ubuntu**, che poi altro non è se non GNU/Linux in una delle sue tantissime versioni (dette **distribuzioni**): una versione facile facile e molto potente, sempre aggiornata e all’ultimo grido.
Preferiamo GNU/Linux perché è **trasparente e libero**: tutto quello che fa il sistema lo possiamo **sapere** e **cambiare come vogliamo**, quindi per imparare è perfetto perché ci abitua a tutti gli altri sistemi. È stato costruito negli anni da tutti gli informatici del mondo, nelle università e nelle aziende, frutto di **scambio di conoscenze** e **mutuo accrescimento**. Questo è stato possibile proprio perché GNU/Linux è un sistema libero, trasparente, **senza brevetti** che vietano di smontarlo, migliorarlo e studiarlo nei dettagli. **Tutto il software basato su questo concetto si chiama** “**software libero**”. Molto spesso poi, ma non sempre, il software libero è anche **gratis**. Il genio che ha inventato questa filosofia e che ha scritto moltissimo della parte GNU si chiama Richard Stallman. L’altro genio che per primo ha scritto una versione di Linux funzionante è Linus Torvalds (ecco perché il nome Linux).
Forse alcuni amici usano Windows o MacOS, soprattutto perché l’hanno già trovato sul computer che hanno comprato, o perché sono costretti a usare un’applicazione che funziona solo su un certo sistema operativo, o forse perché non conoscono l’esistenza di GNU/Linux. Ma qui ci riferiamo soprattutto a GNU/Linux non solo perché ne sposiamo completamente la filosofia, ma soprattutto

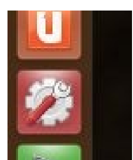
Licenza Creative Commons BY – NC – SA

perché essendo GNU/Linux gratis, libero e installabile su qualsiasi computer, **non obbliga chi ci legge a comprare nulla**. Se abbiamo un computer senza GNU/Linux possiamo sempre chiedere a qualche amico esperto, o ai gruppi di appassionati a livello delle università e delle associazioni (si chiamano LUG e probabilmente ce n'è uno nella vostra città), di mettere Ubuntu sul nostro computer al posto o al fianco del sistema che c'era prima. E il costo di Ubuntu e di tantissime distribuzioni GNU/Linux, è zero.

2.2 - Ambiente grafico

Quando si accende il computer, a seconda del computer che si usa avremo sempre qualcosa di diverso, però in comune abbiamo sempre almeno due elementi: uno spazio vuoto generale che chiamiamo **Scrivania** (o **Desktop**) e da qualche parte **un tasto** che ci permette di **accedere alle applicazioni**.
Questo tasto in alcuni sistemi è in basso a sinistra, in altri in alto a sinistra, in altri al centro, in altri si attiva premendo qualcosa sulla tastiera, eccetera. Sull'ambiente grafico di Ubuntu questo tasto è in alto a sinistra. Ci sarà sempre anche un modo per accedere alle impostazioni del sistema operativo, dell'ambiente grafico e delle applicazioni. Su Ubuntu è nella barra a sinistra, un tasto chiamato "Impostazioni di sistema".

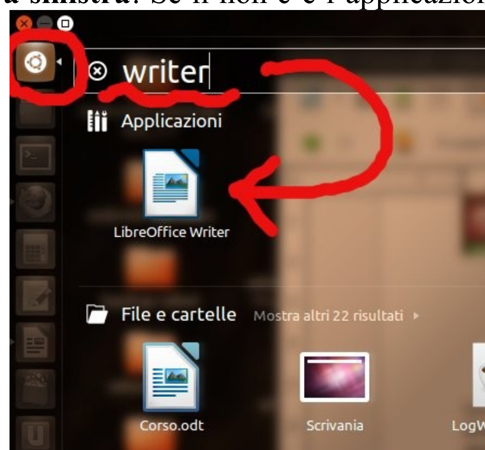

← Tasto per accedere alle applicazioni, in Ubuntu


← Tasto per accedere alle impostazioni del sistema, in Ubuntu

I disegnini che rappresentano funzioni e programmi, che abbiamo chiamato tasti o bottoni, che si premano o meno vengono chiamati **icone**.

2.3 - Applicazioni

Quasi sempre per far partire un'applicazione **bisogna spostare la freccetta (detta puntatore del mouse) sopra un simboletto (detta icona) o il nome dell'applicazione, e premere il tasto sinistro del mouse**. Un click in certi casi, due click veloci in altri, dipende dalla grafica del sistema operativo.
Su Ubuntu basta un click su una delle icone nella barra a sinistra. Se lì non c'è l'applicazione desiderata, basta premere **l'icona in alto a sinistra e scrivere quale applicazione si sta cercando**. Se c'è, appare dopo pochi secondi e ci si fa un click del tasto sinistro del mouse.



Se non c'è, bisogna andarla a cercare su internet e importarla dentro al nostro computer (lo vediamo più tardi).
Per uscire senza far partire alcuna applicazione, basta premere ESC (il tasto più in alto a sinistra nella tastiera)

2.3.1 - Icone della barra del titolo

Una volta aperta, quasi sempre un'applicazione sta dentro **una finestra**, cioè un rettangolo che contiene l'applicazione. In molti ambienti grafici, come quello usato da Ubuntu e quello usato dai computer della Apple, per risparmiare spazio sullo schermo viene nascosta la barra che contiene menu, titolo, icone per spegnere e minimizzare la finestra (si chiama **barra del titolo**). Questa barra si visualizza portando il puntatore del mouse sulla barra in alto, quella più in alto al limite estremo dello schermo.
Nella barra del titolo, ci sono quasi sempre tre simboli:



Chiudi – La X serve per chiudere l'applicazione. In generale, se trovate una X da qualche parte, c'è sempre qualcosa da spegnere, da chiudere.

Minimizza – Il trattino in basso serve per ridurre a icona. Non chiude, ma mette a riposo l'applicazione. Che continua a funzionare, ma se ne va dalla vista. Si riduce a un simboletto. Spostandoci col puntatore del mouse su quel simboletto, si ripristina la finestra dell'applicazione.
Su Ubuntu finisce nella barra a sinistra, segnalata da un piccolo triangolino che appare per distinguerla dalle applicazioni non ridotte a icona.

A tutto schermo / a finestra – Il quadrato serve per allargare a tutto schermo l'applicazione, o per farla ritornare alle dimensioni della finestra normale.

2.3.2 - Menu

Ogni applicazione in genere ha in alto un elenco di cose che possiamo fare con quell'applicazione. Questo elenco si chiama "**menu**" e quasi sempre è costituito dalle categorie "File", "Modifica" e "Visualizza". Se non li vedete, andate col puntatore del mouse in alto al limite dello schermo.

File Modifica Visualizza Inserisci Formato Tabella Strumenti ?

Menu **File** – Qui ci stanno tutti comandi più importanti per gestire i documenti. Se per esempio vogliamo aprire un documento, o un'immagine (documenti, immagini, tutto quello che sta sull'hard disk e non è un programma è un "file") andiamo col puntatore del mouse su "File", facciamo un click col tasto sinistro del mouse e cerchiamo "Apri", ci andiamo sopra, ci facciamo un click col tasto sinistro e l'applicazione ci proporrà un elenco di documenti da aprire. Lo stesso, per salvare,

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

stampare, chiudere.

Menu **Modifica** – Qui ci sono tutti i comandi per modificare un documento aperto dall'applicazione. Se per esempio stiamo lavorando su un nostro racconto, qui troviamo i comandi per cancellare, cercare e sostituire parole.

Menu **Visualizza** – Qui ci sono tutti i comandi che ci servono per cambiare l'aspetto dell'applicazione. Per esempio, se vogliamo vedere il testo più grande o più piccolo (non per modificarlo veramente, solo per vedere noi più da lontano o da vicino) andremo su "Visualizza" e cercheremo il comando "zoom".

Vediamo adesso quali sono i tipi più comuni di applicazione:

2.3.3 - Browser

Si chiama browser qualsiasi applicazione che ci fa navigare in internet, o comunque ci permette di esplorare il mondo fuori dal nostro computer. I browser più famosi sono:
Mozilla Firefox – È libero e gratuito ed è il più usato nel mondo. In questa guida faremo riferimento ad esso. Su Ubuntu è già pronto appena acceso il computer, appena sotto il tasto per accedere alle applicazioni. Una curiosità: firefox non vuol dire "volpe di fuoco". In inglese firefox è il nome del panda rosso. E il panda rosso è la mascotte di Mozilla Firefox.
Google Chromium – È libero e gratuito. Molti lo preferiscono a Firefox perché sembra molto più veloce. In realtà dipende dall'uso che si fa. Inoltre è molto giovane e non è ancora stabile e completo come Firefox, ma si prospetta nel futuro come avversario più temibile di Firefox.
Google Chrome – È la versione non libera di Chromium. Non ha senso usarla se non che su Windows è difficile installare Chromium.
Safari – È il browser installato sui computer prodotti da Apple. Non è libero.
Opera – Non è libero ma è gratuito. A seconda delle versioni, capita che sia più veloce dei concorrenti, ogni tanto. Adesso è poco usato ma in passato è stato usatissimo e considerato il migliore.
Internet Explorer – Funziona solo su Windows e non è libero. Inoltre è estremamente lento e pochissimo sicuro. Chi si intende di informatica, lo usa solo una volta, per scaricare Firefox...

Per vedere come si naviga su internet con un browser, leggi più avanti.

2.3.4 - Word Processor (o videoscrittura)

Serve per scrivere: romanzi, lettere, racconti, documenti, eccetera. I più noti sono:
Openoffice (o Libreoffice) Writer – Libero e gratuito, disponibile per tutti i sistemi operativi, fa tutto quello che serve alla stragrande maggioranza delle persone per la scrittura. Legge tutti i documenti e ne produce di leggibili da altre applicazioni. Per questo corso facciamo riferimento a Writer.
Microsoft Word – Funziona solo su computer Apple e su Windows. Non riesce a leggere i documenti creati da Writer, che invece riesce a leggere quelli di Word. Inoltre, costa moltissimo e non è libero. Fa però più cose, di cui però la stragrande maggioranza delle persone non ha bisogno e che comunque si possono fare benissimo con altre applicazioni.
AB Word – Libero e gratuito, è molto leggero, spartano, funziona solo su GNU/Linux ma produce documenti che si possono vedere ovunque e legge quelli di tutti gli altri. Adatto a chi ha computer molto datati.

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

2.3.5 - Foglio di calcolo

I fogli di calcolo (spreadsheet) sono applicazioni che ci appaiono sotto forma di griglia, tipo battaglia navale, in cui possiamo mettere numeri, scritte o formule matematiche. Sono calcolatrici molto complesse, in sostanza, e servono per fare tantissime cose, soprattutto quelle per cui cambiando un valore bisognerebbe rifare tutti i calcoli per sapere tutti gli altri valori. Dalla semplice contabilità di casa a cose strane tipo “come cambiano i rapporti del cambio della mia bicicletta a seconda della dimensione delle ruote e della distanza tra le ruote?”. I più noti fogli di calcolo sono:
Openoffice (o Libreoffice) Calc – Libero e gratuito. Svolge sostanzialmente tutte le funzioni più comuni dei fogli di calcolo. Produce documenti leggibili a tutti e legge documenti di tutti.
Microsoft Excel – Non molto diverso da Calc, è però solo per Windows e Apple, non è libero e costa. Non legge i documenti prodotti dagli altri.
GNUmeric – Libero e gratuito, solo per GNU/Linux, svolge le funzioni principali dei fogli di calcolo ed è estremamente leggero, adatto per computer lenti e vecchi.

2.3.6 - Fotoritocco

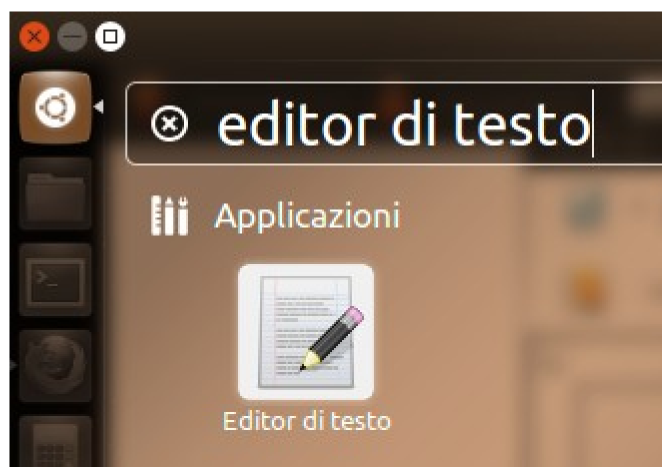
Dal disegno a mano libera fino alla modifica delle foto, passando per la creazione di quadri, i programmi di fotoritocco sono usatissimi nel mondo d’oggi, dove dell’immagine è così importante. I più famosi sono:
Photoshop – Inizialmente solo per Apple (che ne decretò il successo negli studi grafici di tutto il mondo), adesso esiste anche per Windows. È i lprogramma più completo che esista e i lpiù potente, anche se la stragrande maggioranza delle persone lo usa per semplici attività sfruttandone solo un milionesimo delle capacità. Non è libero, è a pagamento.
The GIMP – Fa tutto quello che fa anche Photoshop, tranne la stampa per le tipografie professionali (detta quadricromia), ma a detta di molti è un po’ più scomodo da usare. È però libero e gratuito, e funziona su tutti i sistemi operativi.
Adobe Illustrator – È più indicato per creare grafica non “artistica”, ma per l’editoria, composta da punti e linee e concetti più che da disegni a mano libera e pezzi di foto vere. Si usa per fare la grafica e l’impaginazione delle riviste, dei loghi commerciali. Funziona su Apple e Windows, non è libero e costa.
Inkscape – Come Illustrator, ma con un po’ meno funzioni. È libero e gratuito.
TuxPaint – Serve soprattutto per i bambini, per disegnare a mano libera. È libero e gratuito, solo per GNU/Linux.

Fin qui, la teoria.
Ora cominciamo a usare davvero il computer, dal prossimo capitolo.

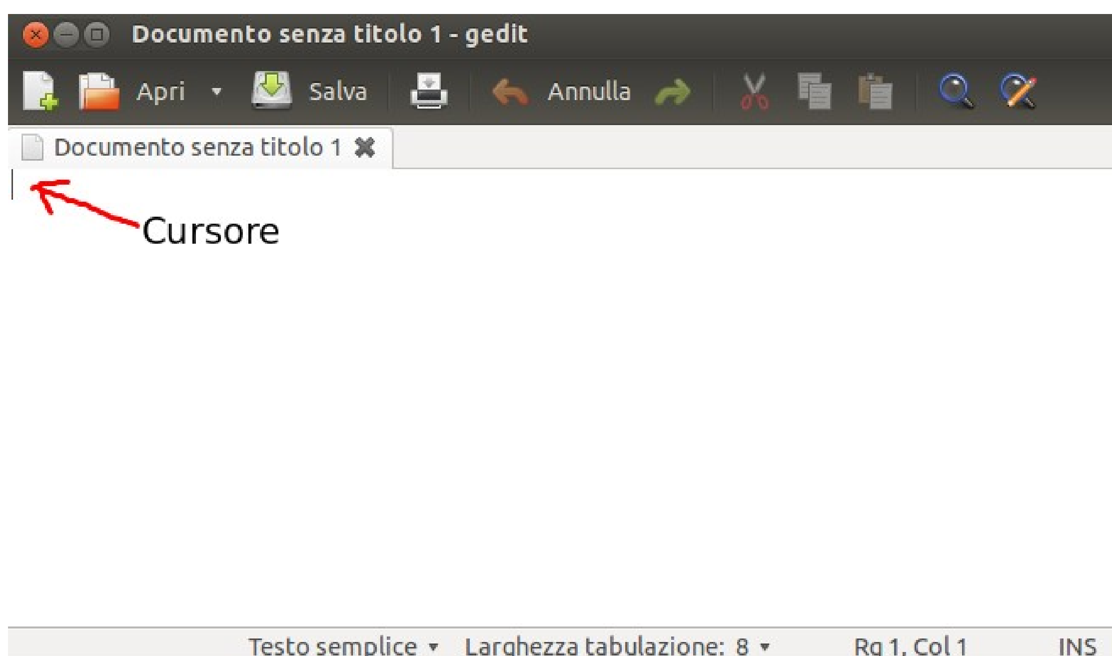
Licenza Creative Commons BY – NC – SA

3 - Usare la tastiera

Per prima cosa, dobbiamo fare un po' di esercizio con la tastiera del computer. Non tutti hanno studiato dattilografia, e non tutti hanno usato una macchina da scrivere nella propria vita.
Per fare esercizio, apriamo un'applicazioncina molto semplice che ci permette di scrivere testo senza fronzoli. È molto banale, non vi permette di fare gran che, ma non avendo alcun automatismo vi permette facilmente di fare esercizio. Su Ubuntu si chiama **editor di testo** e lo trovate cliccando sul lanciatore in alto a sinistra. Cercate `editor di testo`, lo troverete, quindi ci porterete sopra il puntatore del mouse e ci farete sopra un **click** del tasto **sinistro**:



Vi si aprirà l'editor di testo, con dentro già un trattino verticale che lampeggia. Il trattino verticale si chiama **cursore**. Se lampeggia, vuol dire che lì ci potete scrivere.
Da imparare come un mantra: **se il cursore lampeggia, vuol dire che lì ci potete scrivere**.



Ora, proviamo a scrivere qualcosa...

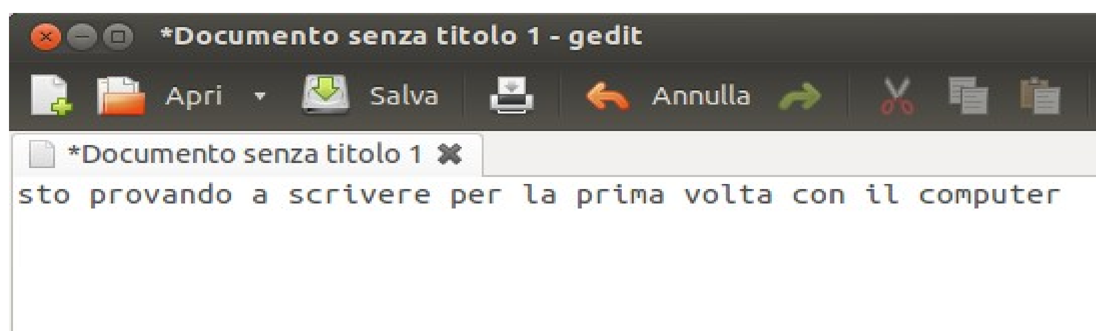
Non importa se non sappiamo come fare le maiuscole e le minuscole, l'importante è che proviamo a scrivere a casaccio, provando i vari tasti.

3.1 – Spazio

Per fare lo spazio basta premere la barra spaziatrice, quella che in questo disegno ho colorato di rosso:

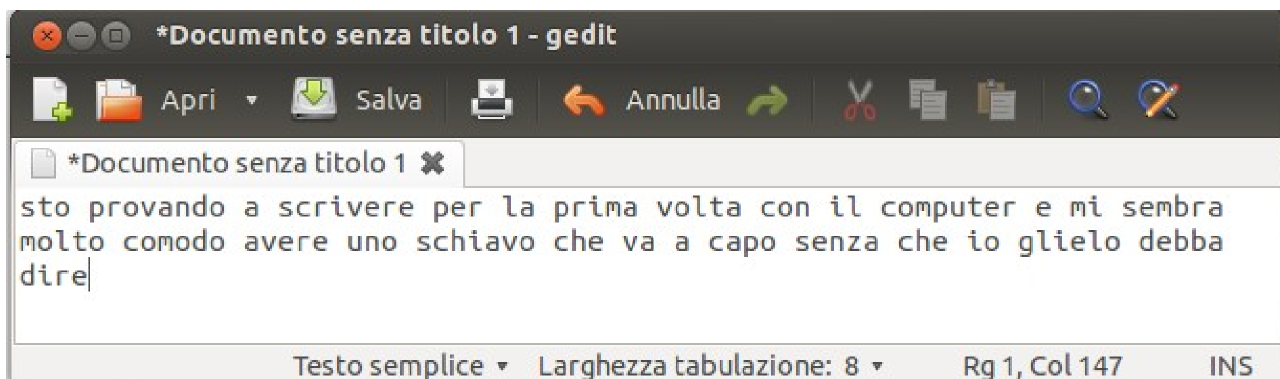


Ora che sappiamo dov'è lo spazio, per esercizio proviamo a scrivere:



3.2 – A capo

Se poi continuate a scrivere a casaccio, noterete che il computer va a capo da solo! Non importa dirgli di andare alla riga successiva, lui automaticamente va a capo senza spezzarvi la parola:

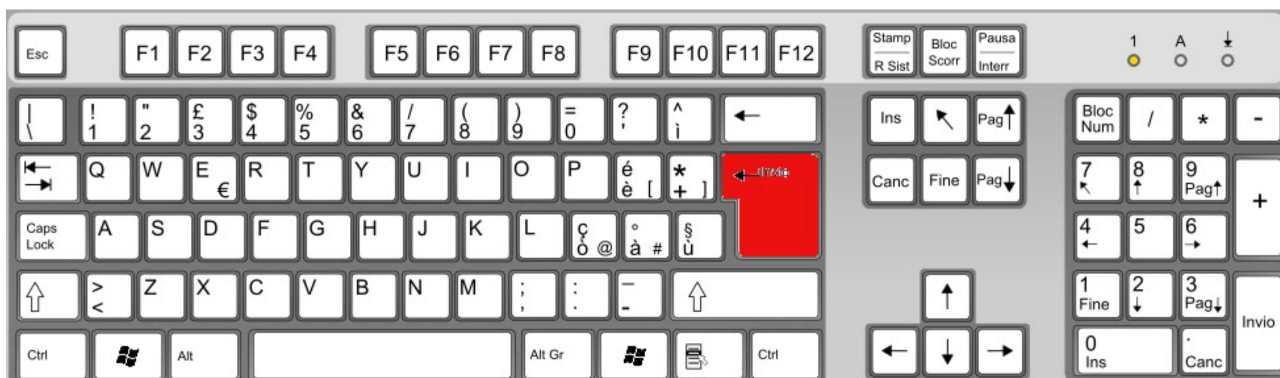


Licenza Creative Commons BY – NC – SA

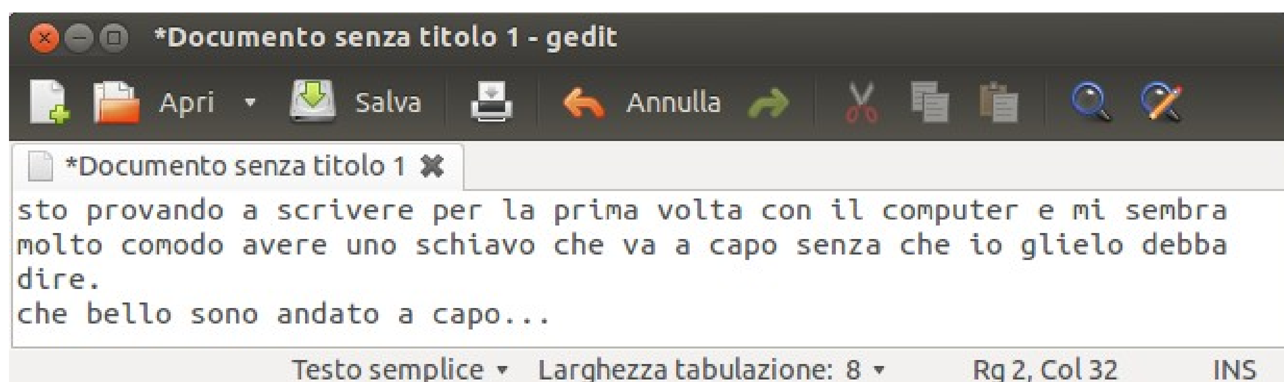
Proviamo adesso però a fargli fare davvero un punto a capo. Il punto è il tasto evidenziato in rosso:



Per andare a capo dobbiamo usare il tasto **Invio**. È questo:



Per esercizio proviamo quindi a scrivere così:



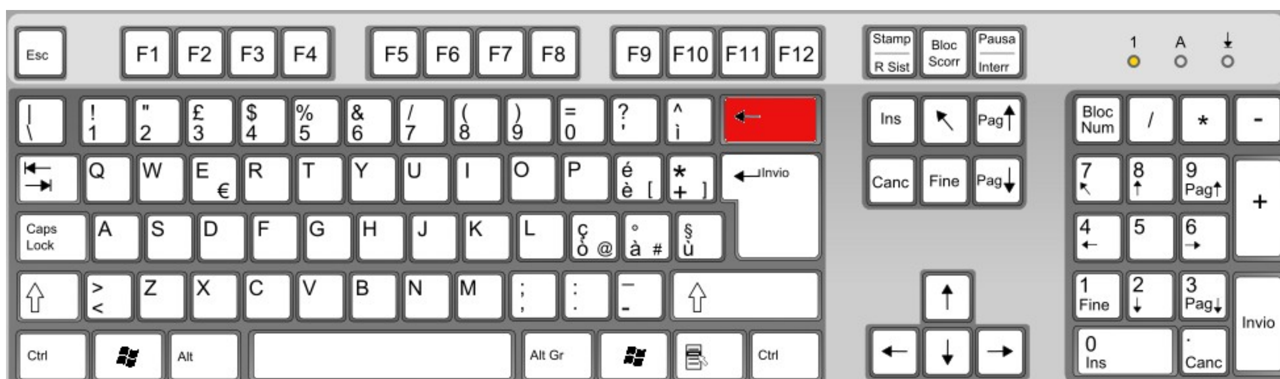
3.3 – *Backspace, Canc, frecce*

Se vi sbagliate, potete sempre tornare indietro. Ci sono due modi...
Il primo è quello di dire al computer: “annulla l’ultima cosa che hai fatto! Mi sono pentito!”
Questa operazione, che vedremo più avanti e che c’è in quasi tutte le applicazioni, si chiama **annullamento** o anche **undo** (che si pronuncia “andù”).
Nell’applicazione che state usando è proprio lì, in bella mostra. È quella freccia arancione a sinistra, e c’è anche scritto “Annulla”... Più facile di così! Se lo premete, vi fa saltare indietro nel tempo di

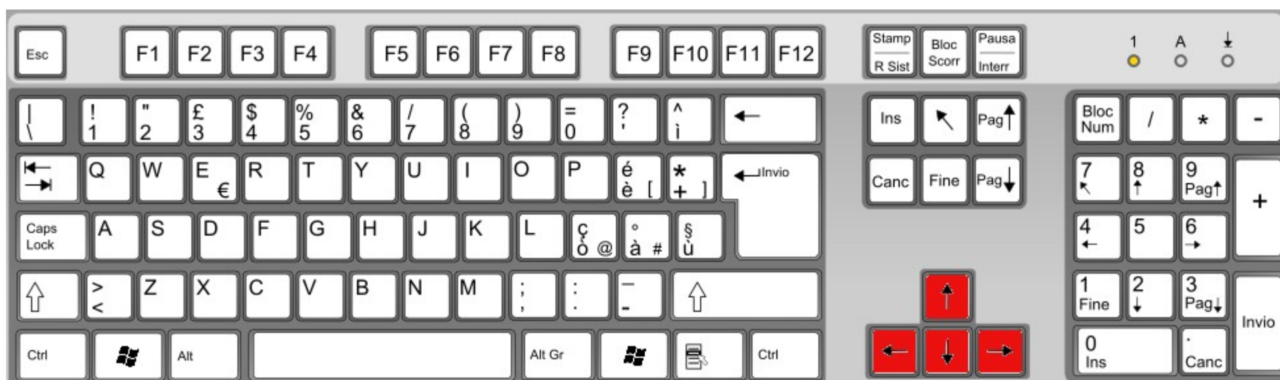
Licenza Creative Commons BY – NC – SA

un passo, poi di un passo ancora. Il bello è che potete anche annullare l'annullamento, cioè, rifare quello che vi siete pentiti di aver annullato. È la freccia verde a destra di Annulla. Se non potete premerla è perché non c'è niente da ripristinare, o da annullare. Per ora divertitevi a fare e rifare quello che vi piace di più, ma non prendeteci troppo la mano perché questa operazione non è sempre così in bella mostra in tutte le applicazioni. Vedremo più avanti dove trovarla con sicurezza.

L'altro metodo per cancellare i propri errori è usare il tasto Backspace. Se lo premete, lui **cancella** quello che c'è **a sinistra del cursore**. È un tasto che in genere è contrassegnato da una freccia a sinistra, ed è posto in alto a destra sulla tastiera. Eccolo:



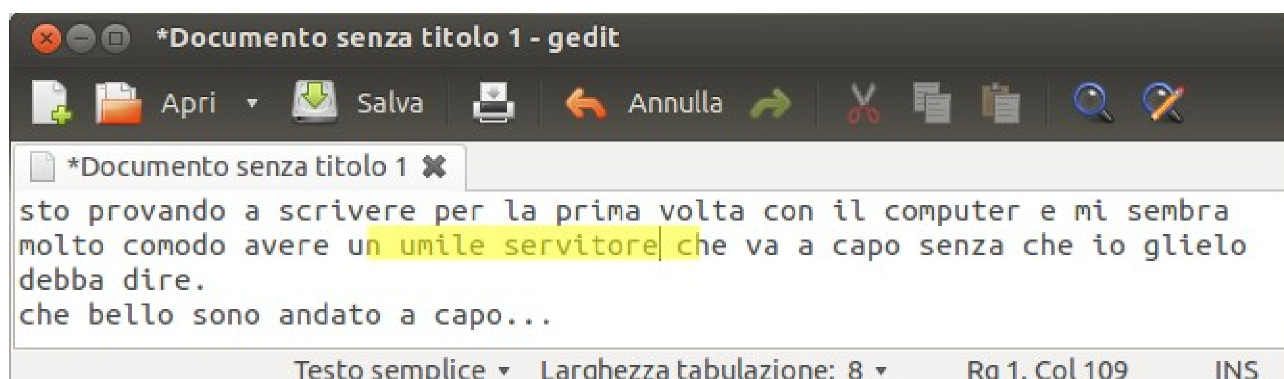
Per spostare il cursore in altri punti del testo, potete direttamente portare il puntatore del mouse nel punto desiderato, e cliccarci sopra col tasto sinistro. Oppure, potete usare i **tasti freccia**:



Un altro tasto molto utile è il tasto **Canc**. Esso è simile a tasto Backspace, ma invece di cancellare a sinistra del cursore, **cancella a destra**. Ogni tanto lo troviamo con un altro nome: **Del**, o **Delete**.



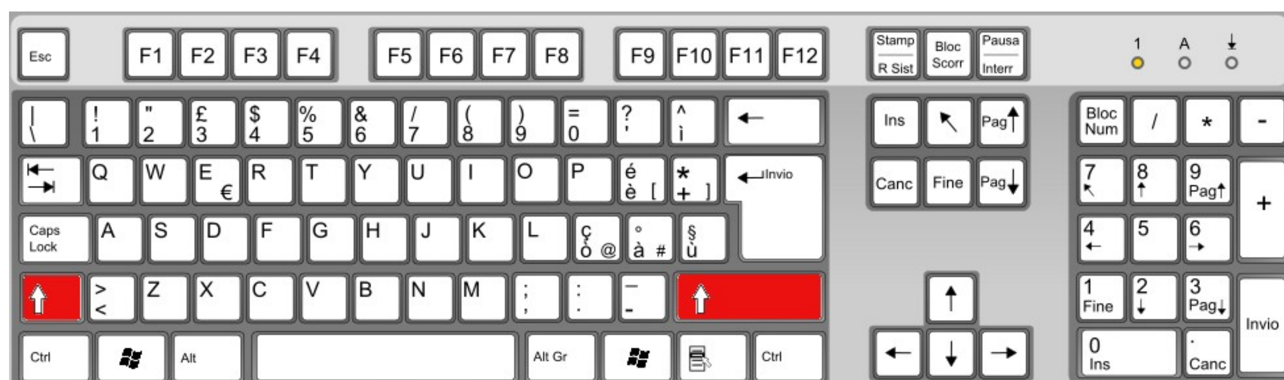
Per esercizio, proviamo a cancellare qua e là il nostro testo, divertendoci a cancellare una parola e a metterne un’altra al suo posto. Per esempio:



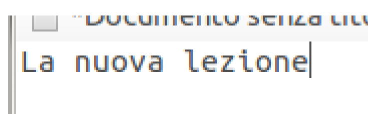
Ora cancelliamo tutto e proviamo altre cose. Per cancellare, potete anche tenere premuto Backspace. Sbizzarritevi, sperimentate. Ci sono almeno dieci modi diversi di cancellare del testo...

3.4 – Maiuscole e caratteri speciali

Per fare le maiuscole, come nella macchina da scrivere dovete tenere premuto uno dei due tasti fatti apposta per le maiuscole, e premere la lettera desiderata.
I due tasti si chiamano in genere **Shift**, o anche **Maiusc**, ma vengono più solitamente contrassegnati semplicemente con una freccia grassa e tozza all’insù:



I due tasti sono intercambiabili. Premere uno o l’altro è uguale. Ne hanno messi due perché così potete usare il mignolo che volete invece di contorcervi le dita in maniera fantozziana ogni volta che dovete fare una lettera maiuscola...
Funzionano così: immaginiamo di voler fare una lettera maiuscola, per esempio la elle, e poi di scrivere in minuscolo. Per prima cosa **premiamo il tasto shift**, e, **mentre lo teniamo premuto**, **premiamo anche la lettera** elle. Lasciamo quindi andare insieme i due tasti. Quindi, continuiamo a scrivere normalmente.



Se premete Shift, oltre a fare la lettera maiuscola vi scrive anche i caratteri che, sui tasti della tastiera, sono scritti in alto. Per esempio, se premiamo il tasto con il numero 1 mentre premiamo Shift, scriveremo un punto esclamativo. Le virgolette con il numero 2, eccetera.

Molto utile provare a scrivere questo:

```
Un'altra volta?
```

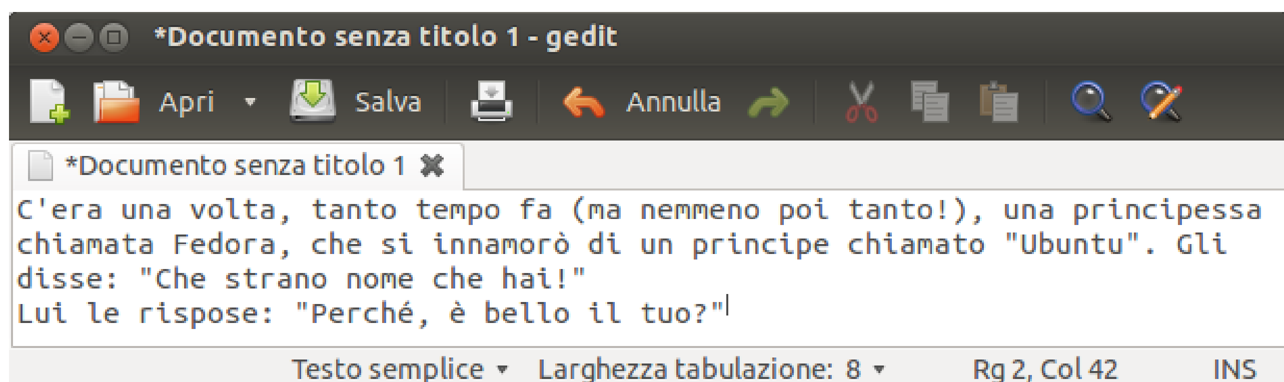
Per scrivere l'apostrofo basta premere, da solo, il tasto dell'apostrofo, cioè questo:



Per il punto interrogativo, che se notate è disegnato proprio sopra l'apostrofo, basta tenere premuto Shift e poi, mentre è ancora premuto Shift, sempre il tasto apostrofo, per far scrivere al computer quello che c'è sopra all'apostrofo, cioè il punto interrogativo.

Vedete poi che se premete il tasto **è**, con lo Shift diventa **é**. Sapete la differenza? In italiano stampato è notevole e forse non ve ne siete mai accorti: sui libri trovate la **é** in *perché*, *poiché*, *ventitré*, eccetera, ma trovate la **è** in *caffè*, *tè*, *è* (verbo essere), eccetera. Non è mai tempo perso curiosare sul Vocabolario della Lingua Italiana!

Per esercizio, vi consiglio di provare a scrivere questo:



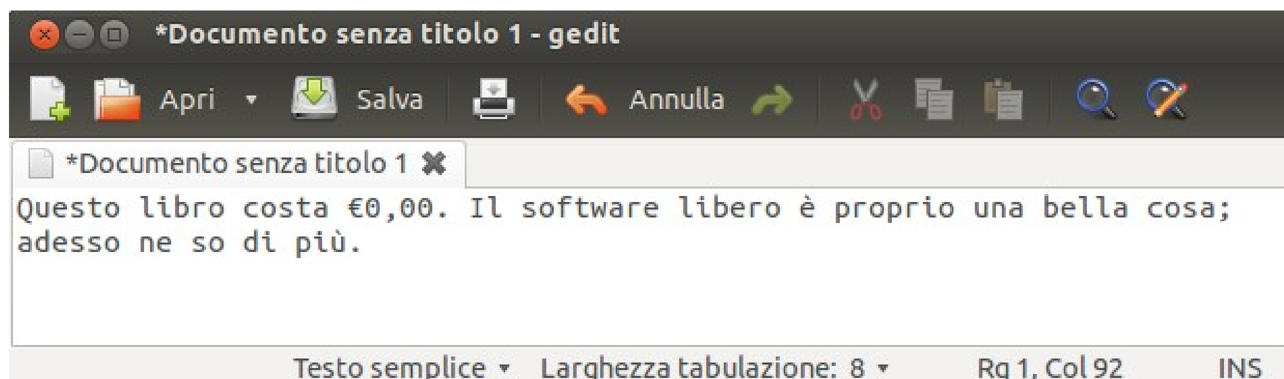
3.5 – Alt Gr

Ora che abbiamo capito come si scrivono i simboli disegnati sopra gli altri simboli sulla tastiera, forse ci siamo accorti che in alcuni tasti ci sono anche dei simboli sulla destra. Per esempio nel tasto della "e accentata" c'è anche una parentesi quadra, sulla destra.
Per far scrivere al computer quel carattere, invece di tenere premuto Shift dobbiamo tenere premuto il tasto **Alt Gr**, cioè questo:



Questo tasto ci verrà molto utile quando dovremo scrivere due caratteri molto, molto usati. La "a commerciale" (che molti chiamano "chiocciola") quando useremo l'email, e il simbolo dell'Euro.

Per esercizio, proviamo a scrivere:



Avete visto dov'è il punto e virgola? Sopra la virgola...
A proposito: avete notato che la gente usa sempre meno il punto e virgola? È un peccato! Si usa quando si cambia soggetto all'interno della stessa frase; vi suggerisco di iscrivervi al club per la salvaguardia dall'estinzione del punto e virgola!

3.6 – Caps-Lock

Se qualcuno di voi ha mai usato una macchina da scrivere, si ricorda che c'è la possibilità di bloccare il tasto delle maiuscole, per scrivere tutto in maiuscolo senza tenere sempre premuto Shift? Questo tasto c'è anche nella nostra tastiera. Si chiama Caps-Lock e in genere c'è disegnato sopra un lucchetto. Si trova più o meno nello stesso posto in cui veniva messo nelle macchine da scrivere. Eccolo:



Se lo premete, si accende una lucina sulla vostra tastiera. Vuol dire: “occhio, c’è il caps-lock attivato!”
Una volta premuto, non bisogna tenerlo schiacciato, e tutto dopo sarà maiuscolo. Usatelo con parsimonia, per favore! Dovete sapere che su internet, e in generale nell’informatica, scrivere in maiuscolo significa **urlare**. Quando voi scrivete qualcosa in maiuscolo, chi lo legge immagina una voce altissima e perentoria, a squarciagola. Usatelo perciò solo se ce n’è davvero bisogno, visto che la pacatezza è una delle doti più apprezzate in rete (e non solo).
Ovviamente per disattivare caps-lock basta premerlo ancora una volta. La lucetta si spegnerà e tutto tornerà come prima.

3.7 – Consigli di stile

Il consiglio migliore è quello di prendere un libro a caso e guardare bene come è stampato. Provate a copiare qualche frase, lasciando perdere cose strane come corsivi grassetti colonne e cose del genere, focalizzandovi sui singoli caratteri e la punteggiatura. È fondamentale infatti rispettare una serie di convenzioni, accettate da tutti i tipografi della Terra, per scrivere un testo che poi verrà stampato.

Per esempio: **la punteggiatura va sempre attaccata alla parola che c’è prima e staccata da quella che c’è dopo**, ma attaccata ad altre punteggiature. Nei quattro esempi che seguono, quella giusta è la numero 4:
1. Ciao , mi chiamano « gringo » .
2. Ciao,mi chiamano«gringo».
3. Ciao ,mi chiamano «gringo ».
4. Ciao, mi chiamano «gringo».

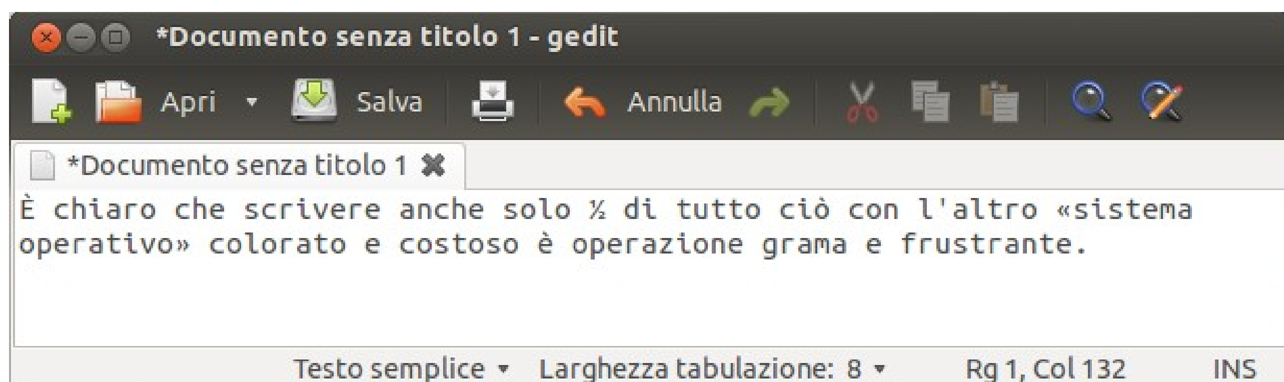
Gli apostrofi invece **si attaccano sempre**: “un’altra”, “l’uomo”, “O’Bryan”.

3.8 – Per chi non usa Windows

Per chi non usa Windows poi c’è una cosa molto utile con il tasto caps-lock! Se non siete su Windows, provate ad attivare caps-lock e a premere il tasto della e accentata... Sorpresa! Ecco a voi in tutta la sua magnificenza la “e accentata” maiuscola. **È** molto utile, come vedete.
Altra chicca per chi non ha Windows: premendo **Alt Gr** con tutte le altre lettere, potete visualizzare tanti bei simboli che non ci sono sulla tastiera, come per esempio ß ŋ @ « » ½ { } ~ e tanti altri.
Ma c’è di più! Potete tenere premuto il tasto **Shift**, e tenere premuto anche il tasto **Alt Gr**

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

contemporaneamente, e quindi senza lasciare i due tasti potete premere un altro tasto. In questo modo visualizzerete ancora altri simboli, tra i quali ™ ± ® ¥ © e tanti altri.
Conosco alcune persone che hanno abbandonato Windows solo per questo...



Lo faremo più avanti, comunque già ora potete decidere se chiudere l'applicazione perdendo tutto il testo che avete scritto, oppure se volete salvare il testo in un qualche documento. Facciamo come esercizio, anche se lo vedremo meglio più avanti:
- Andiamo col cursore in alto, fino al limite estremo dello schermo, per visualizzare il menu (File, Modifica, Visualizza, ecc)
- Premiamo il tasto sinistro del mouse su File, andiamo dove c'è scritto "Salva come" e premiamo il tasto sinistro del mouse.
- Proviamo (se abbiamo imparato bene fin qua) e scrivere un nome a caso al posto di "Documento senza titolo" e a premere il tastino Salva (lo trovate? È in basso a destra!)
Ora il documento è stato salvato. Potete uscire premendo la solita X in alto a sinistra.

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

4 – Navigare su internet

Prima di tutto bisogna aprire un browser. Nel caso di Ubuntu, basta portare il puntatore del mouse (la freccetta) sull’icona di Firefox in alto a sinistra e pigiare una volta sul tasto sinistro del mouse. Dopo qualche secondo, appare la finestra di Firefox.



← L’icona di Firefox su Ubuntu

Oppure, possiamo andare nel tasto in alto a sinistra e cercare browser nel campo di ricerca: ne troveremo più di uno. In questo capitolo ci riferiremo però sempre a Firefox, visto che è il più comune e il più usato tra i browser liberi.

Internet è come un’immensa **città virtuale**. Le **strade** sono la **rete** informatica, le **abitazioni** sono i **computer** di tutti coloro che sono collegati a internet, i **negozi** le **banche** i **luoghi pubblici** le scuole i musei i monumenti eccetera sono i **siti**.
Ogni casa, ogni sito, ogni luogo ha un suo **indirizzo**. Nel mondo reale un indirizzo può essere per esempio “Via del Pinguino 91, 80686 Villaggio Pinguino, Svervegia”. In internet invece un indirizzo di un posto famoso (un sito) è più o meno così: “www.ubuntu.com” o “www.debian.org”. Gli indirizzi dei singoli computer collegati invece, gli indirizzi dei cittadini, le abitazioni, sono un po’ strani e difficili da ricordare, e cambiano ogni volta che ci si collega a internet. Meglio così, questione di privacy... Il mio indirizzo personale per esempio oggi è un numero, domani cambierà, ma l’indirizzo della mia vetrina, ossia del mio sito, è sempre www.stefanodroghetti.co.nr



Un **browser** è un **taxi** che **vi porta all’indirizzo che volete**.
Al browser non potete dire “Portami al Museo Civico” o “Portami a Google”. Dovete dirgli l’indirizzo: “Portami a www.google.it” oppure “Portami a www.wikipedia.org”.

A tutti noi quando ci colleghiamo a internet viene assegnato un indirizzo. Questo cambia ogni volta che ci colleghiamo, quindi non è sempre facile da trovare. Ma è visitabile: se al tassista dite “portami all’indirizzo 8.5.12.1” e questo indirizzo corrisponde proprio al computer di vostro cugino, il tassista-browser vi porta davvero nel computer di vostro cugino! In realtà l’unica differenza tra il

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

computer di vostro cugino e quello di Google è quello di Google è visitabile, mentre quello di vostro cugino no. Esattamente come nella realtà: l'indirizzo di un negozio o di un museo è pubblico e voi ci potete entrare, mentre l'indirizzo di un privato non è (se vuole) pubblico e per entrare dovete suonare o bussare e comunque identificarvi. Entrare in una porta chiusa senza il permesso di chi ci abita, ammesso che ci riusciate (e se chi abita in un posto usa Windows, non è così difficile entrare), è un reato, su internet come nella realtà. Ma ci sono due tipi di topo d'appartamento su internet: i **cracker** e gli **hacker**. Gli hacker commettono un reato ma a fin di bene e senza vittime: entrano in un appartamento, non rubano nulla, e fanno trovare solo un foglietto che ti dice come sono entrati, in modo che tu ti premunisca contro i veri ladri. I cracker invece sono cattivi: entrano nelle case altrui, spesso sfruttando chi non ha cambiato la serratura dopo che gli hacker sono già entrati, e rubano tutto.

Quando aprite un browser, in alto c'è sempre una striscetta, che si chiama **barra degli indirizzi**. In cui dovete scrivere l'indirizzo, premere un tasto sulla tastiera per dargli il via, e lui vi porta (se esiste) all'indirizzo che gli avete detto.



Proviamo:
Portiamo il puntatore del mouse (la freccetta) sulla **barra degli indirizzi**. Nell'esempio sopra, è quella barretta in cui c'è scritto www.unife.it. Premiamo il **tasto sinistro** del mouse, e il puntatore comincerà a lampeggiare. Come abbiamo visto prima, ora è un cursore e se lampeggia vuol dire che

possiamo scrivere. Fate uso di tutto ciò che avete imparato nel paragrafo precedente per scrivere l'indirizzo, per esempio, www.ubuntu-it.org e premiamo il tasto **Invio** per confermare, per dire al tassista-browser "vai a quell'indirizzo!".

Eccoci nel sito di Ubuntu. Oppure, a un messaggio d'errore nel caso che non abbiamo scritto bene l'indirizzo.



Ogni volta che sappiamo un indirizzo e lo vogliamo visitare, ci basta fare la stessa cosa e il browser ci porta al sito desiderato.

Ora che nel nostro esempio siamo nel sito di Ubuntu, cosa possiamo fare? Ogni sito è diverso, come è diversa la disposizione delle merce nei negozi. Certo, se siamo in un negozio ci sarà la cassa da qualche parte, se siamo in un museo ci sarà qualche teca da vedere... Anche su internet i siti delle banche sono simili fra loro, i siti delle TV pure, eccetera. In questo caso siamo entrati nel sito di un sistema operativo. Sicuramente ci saranno le **istruzioni**, da qualche parte, che su internet si chiamano spesso "**wiki**". Se aguzzate la vista, vedete in alto a destra proprio la scritta "wiki"! Se ci andate sopra con il puntatore del mouse, il **puntatore si trasforma in una manina**. La manina vuol dire: qui puoi premere il tasto sinistro del mouse per andare in un'altra pagina (o un altro sito). Queste parole o disegnini cliccabili si chiamano **link**.

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

Per tornare indietro e andare avanti rispetto a dove eravate prima e dopo aver cliccato sui link, in ogni browser da qualche parte troverete due freccione disegnate, una verso sinistra e una verso destra.



4.1 – Il motore di ricerca

Ma come fare se vogliamo andare in un posto di cui non conosciamo l’indirizzo? Il nostro tassista infatti è un po’ stupido: come vi ho già detto prima, sa arrivare a ogni indirizzo ma non sa portarti in un museo preciso, in un monumento, in un ristorante. Se sono a Roma e voglio andare al Pantheon ma non so l’indirizzo, con un browser-tassista non posso dirgli “vai al Pantheon”: lui vuole l’indirizzo... L’unico è andare in un ufficio turistico. Lì, chiederemo:
“Qual è l’indirizzo del Pantheon? Il tassista non lo sa...”
“È in Via della Rotonda”.
“Grazie!”

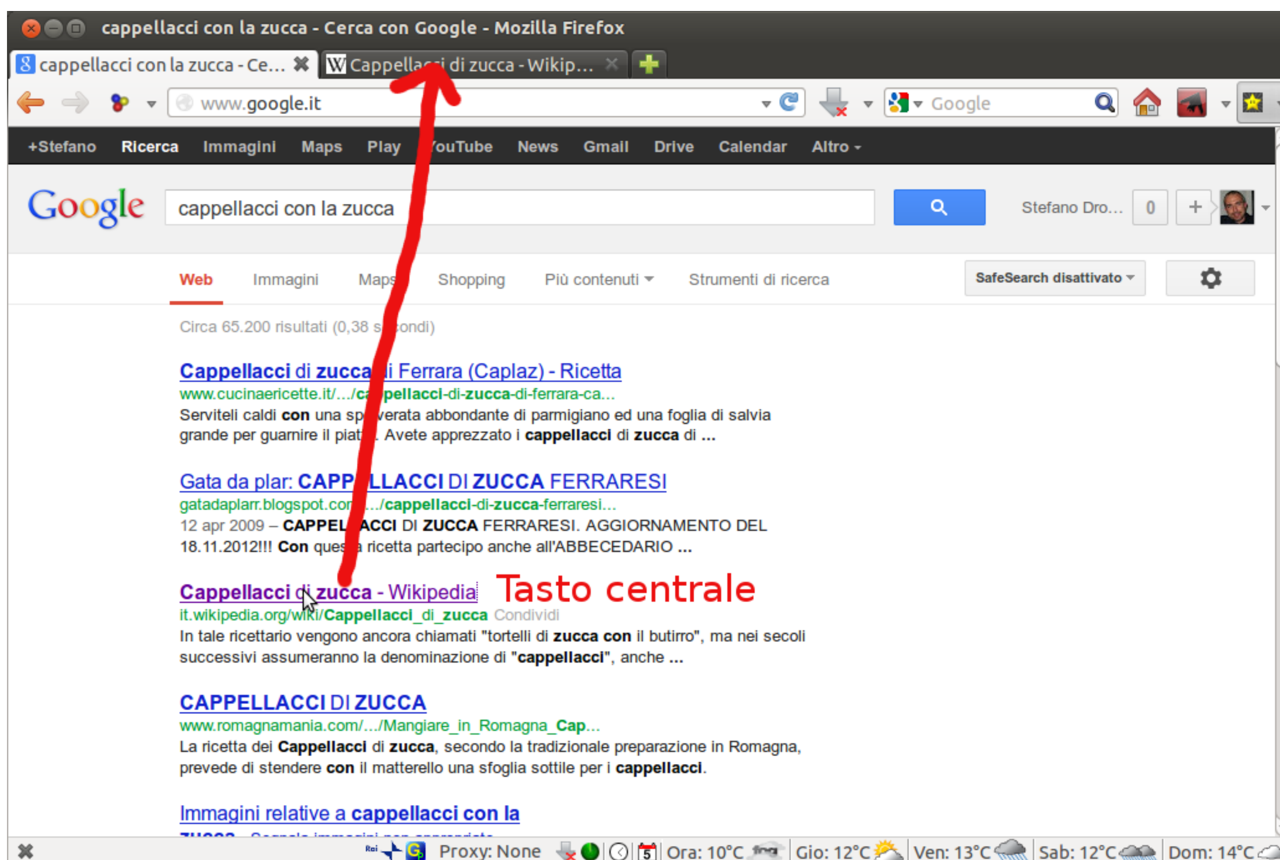
Quindi l’unica cosa da sapere a memoria è l’indirizzo dell’ufficio turistico. **Oggi l’”ufficio turistico” più importante ed efficiente di Internet è Google, e si trova all’indirizzo www.google.it**

Google è molto più di un ufficio informazioni. È un posto pieno di persone che visitano tutti i negozi, i ristoranti, i musei, i monumenti, le associazioni, le banche eccetera del mondo e si ricordano cos’hanno visto. In realtà sono dei robot (dei programmi di computer, a loro volta) che visitano tutto, altrimenti sarebbe umanamente impossibile e anche irrispettoso della privacy. Comunque sia, loro sanno tutto quello che si trova in ogni indirizzo della rete. Per cui, non solo posso loro chiedere dov’è il Pantheon, ma se gli chiedo “dove posso trovare la statuetta di un indiano?” loro mi daranno milioni di indirizzi: quello di un negozio che ne vende una, quello di un film in cui se ne vede una, quello di un indiano che ha una statua in casa, quello del libro di Agatha Christie...

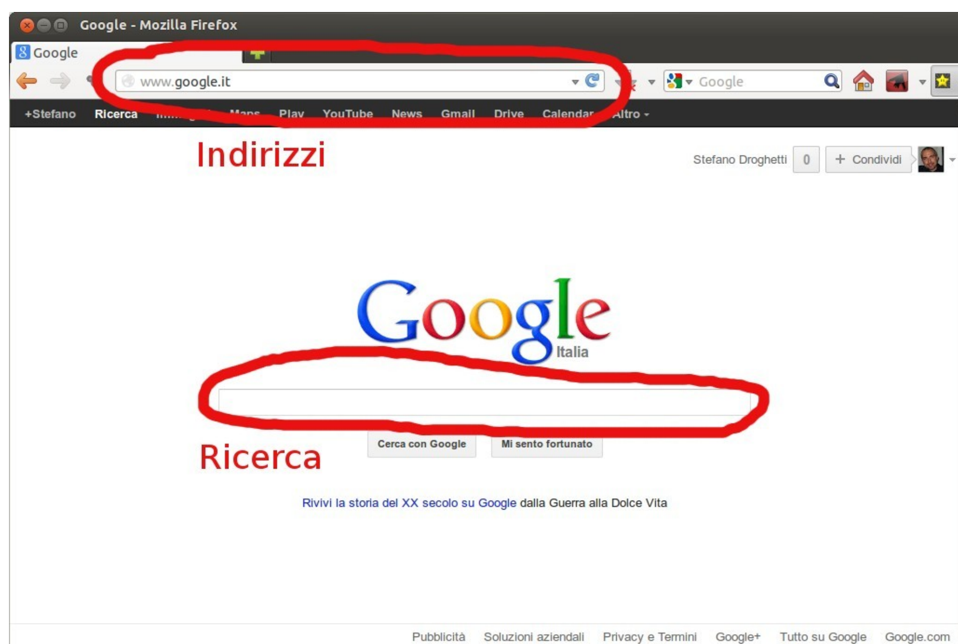
Come prima cosa, quindi, andiamo sulla barra degli indirizzi, click sinistro, togliamo quello che c’era prima, scriviamo **www.google.it** e premiamo invio. Per cercare basta andare nella striscetta sotto la scritta di Google (le striscette in cui si può scrivere si chiamano “**Campi di testo**” o “**textbox**”) e scrivere cosa stiamo cercando. Ecco apparirci un elenco enorme di siti in cui appaiono le parole cercate. Se le parole le mettete **tra virgolette**, Google cerca **la frase intera**, altrimenti cerca le singole parole.



Basterà portare il **puntatore** sul sito desiderato e **cliccarci sopra** col tasto sinistro per entrarci subito, oppure **col tasto centrale del mouse** (sì la rotellina al centro si può schiacciare!) per **aprirlo in un'altra scheda**, per visitarlo più tardi.



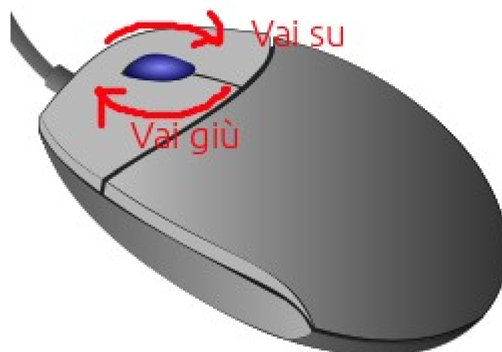
Attenzione!!! Non confondete la riga di ricerca di Google con la barra degli indirizzi del browser! Nella prima si scrive un indirizzo se lo conosciamo, nella seconda si scrive quello che stiamo cercando se non conosciamo l'indirizzo del sito o dei siti dove stanno le cose che cerchiamo.



Licenza Creative Commons BY – NC – SA

4.2 – Scorrere un sito

Per **scorrere in su e in giù le pagine** di un sito, basta portarsi col puntatore nella finestra del browser, e **girare la rotellina del mouse**. Mi raccomando, **senza premerla**!



4.3 – I segnalibri

Quando troviamo un sito che ci interessa e vogliamo tenerlo da parte per visitarlo sempre, una volta si ricorreva allo scriversi l'indirizzo su un foglio.... Oggi ci pensa il browser. Andiamo su un sito che visiteremo spesso, per esempio Google, e cerchiamo i "**Segnalibri**". Bisogna cercare nel menu. Su Firefox si trova proprio nel menu sotto "**Seganlibri**": "**Aggiungi pagina ai segnalibri...**" ed ecco per sempre Google tra i nostri siti da visitare spesso! Bisogna prestare attenzione perché su altri browser questi segnalibri hanno nomi diversi. Su Internet Explorer per esempio si chiamano "Preferiti".

Qualche sito interessante che potete visitare a volontà. L'indirizzo ve lo darà Google.

Youtube – Milioni di video, di tutti i generi, gratis.
Flickr – Milioni di immagini e foto, gratis, da tutto il mondo
Wikipedia – Un'enorme enciclopedia scritta un po' da tutti, nello spirito del software libero, la cui versione in lingua inglese negli anni è diventata addirittura più affidabile dell'Enciclopedia Britannica
OpenStreetMap – La mappa di tutto il pianeta, libera. È stata fatta come Wikipedia, costruita pian piano sulla base di contributi dei singoli utenti che mappano le zone che conoscono. Se non c'è la vostra zona o trovate qualche errore, potete modificare a aggiungere! Qui vi calcola anche i percorsi in auto in bici e a piedi: openrouteservice.org
Google Street View – Vi fa vedere le foto di tutte le strade del mondo, come se ci steste guidando davvero. Purtroppo si basa su mappe non libere, che non potete usare per scopi non personali, sono molto meno dettagliate di Openstreetmap e non potete modificare, però vi permette di vedere come sono certi luoghi davvero prima di visitarli.
Forum italiano di Ubuntu – Se vi iscrivete, gratuitamente, potete chiedere e dare assistenza – gratis – sul sistema operativo che state usando. Molto più veloce ed economico che portare il computer a riparare...
Pagine bianche – L'elenco del telefono di tutta Italia. Si può anche cercare un numero e trovare chi ne è l'intestatario.
Jamendo – Se vi piace la musica qui trovate tutta la musica libera del mondo. Sono tutti musicisti che preferiscono farsi pubblicità piuttosto che far pagare la propria musica ai privati cittadini, e così

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

la donano gratuitamente per tutti, a patto che se la usate diciate sempre di chi è. Insomma: tanta musica e tutta gratis e legale!
Amazon – È il più grosso negozio che c'è in rete. Vende di tutto, vi porta tutto a casa, spesso i prezzi sono ottimi e soprattutto sopra una certa cifra le spese di spedizione sono gratuite. Si usa la carta di credito.
Giallozafferano – Questo è il sito italiano più visitato di ricette, e gastronomia in generale.
Ansa – Il sito dell'ANSA vi aggiorna in tempo reale con tutte le notizie ufficiali che arrivano in Italia, prima ancora che arrivino ai giornali e ai telegiornali. Un ottimo modo per rimanere informati e farsi un'idea prima di leggere quella di altri.

Rimaniamo su internet per il paragrafo successivo.

4.4 – E-mail

Quando sarete un po' più esperti sarete perfettamente in grado di richiedere una casella di posta elettronica. Per ora, usate una già esistente (in genere, se avete un collegamento a internet avete anche una casella di posta elettronica inclusa nel contratto) o fatevene attivare una su Google Mail, giusto perché useremo quest'ultima in questo esempio.
La posta elettronica è come la posta vera e propria, ma con queste differenze:

- Arriva immediatamente
- La puoi mandare anche a tantissime persone contemporaneamente
- Non distruggi le foreste per la carta
- È gratis, niente francobollo

Quando ti danno una casella di posta elettronica, ti danno un "indirizzo email". Quello è il vostro "mittente" diciamo, è l'indirizzo a cui la gente vi spedirà la posta, l'indirizzo da cui voi spedite le vostre lettere.
Un indirizzo di posta elettronica ha sempre una "chiocciola" dentro: @ che poi non si chiama chiocciola ma "a commerciale". In inglese: "at".
La storia di questo carattere è affascinante; se siete curiosi potete leggere la sua curiosissima storia visitando questo sito: it.wikipedia.org/wiki/A_commerciale
È un simbolo di appartenenza, di abitazione. È come dire "presso" (assomiglia quindi forse al nostro "c/o" che si mette sugli indirizzi delle lettere cartacee). Immaginiamo di comprare una casella elettronica nell'immaginaria ditta "ACME", che magari avrà come sito qualcosa come acme.com o acme.it Immaginiamo di chiamarci Pinco Pallino e che quindi facciamo richiesta di avere come nome telematico pinco.pallino o pincopallino. Il nostro indirizzo diventerà quindi qualcosa come pinco.pallino@acme.com o pincopallino@acme.it o simili. Capite ora il significato? Vuol dire "Pinco Pallino presso Acme.com".
Non tutti i servizi di posta elettronica sono a pagamento. Alcuni sono gratis, come Google (in cambio gli dovete dare il permesso di mandarvi un po' di pubblicità), altri sono a pagamento (spesso caselle di posta professionali di enorme grandezza), altri completamente liberi e gratis (spesso a livello di università, associazioni no profit, ricerca scientifica, ecc.). In genere se pagate qualche ditta per avere l'accesso a internet, questa ditta vi darà anche una casella di posta inclusa nel prezzo. Potete avere tante caselle di posta, volendo.
Per leggere la posta, chi ve la vende o regala vi dirà l'indirizzo di un sito. Voi ci andrete col browser, inserirete il vostro nome utente e la parola d'ordine che vi verrà assegnata, e così potrete leggere la posta e spedirla.
Per leggere la posta dovrete **autenticarvi** sul sito della ditta che vi fornisce la casella di posta. Vediamo prima brevemente che cos'è l'autenticazione:

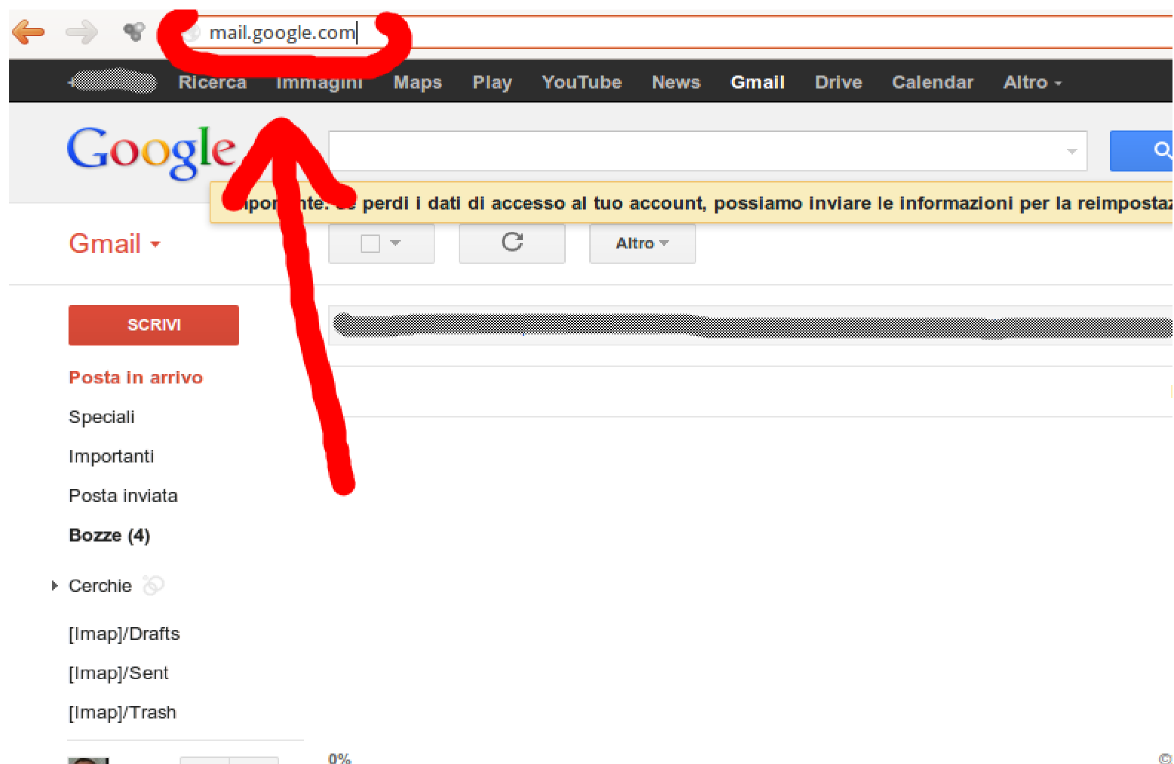
Licenza Creative Commons BY – NC – SA

4.4.1 – Autenticazione

Immaginiamo di visitare un hotel. Se lo vogliamo soltanto visitare, non importa sapere chi siamo. Facciamo un giro nella hall, chiediamo i costi, diamo un’occhiata agli arredi... Ma se l’hotel ci ha venduto una stanza per qualche notte, deve sapere chi siamo e deve darci la chiave della stanza. Quando noi arriviamo alla reception, dobbiamo dirgli: “sono Pinco Pallino” e il personale ci darà la chiave della stanza.
Per l’email è esattamente la stessa cosa. Quando compriamo una casella di posta, ci danno un nome utente (per sapere in quale camera dell’albergo siamo) e una chiave, in modo che nessun altro possa entrare nella nostra posta. La chiave è una parola d’ordine, in inglese **password**.
Dobbiamo tenere segretissima la nostra password. Se qualcun altro la sa, può fare quello che vuole a nome nostro. Se compie un reato, vengono ad arrestare noi. Ed è estremamente difficile dimostrare che non eravamo noi...
Il nome utente sarà sempre qualcosa di semplice che la gente deve ricordare facilmente, altrimenti non saprà a chi mandare le lettere. Se io mi chiamo Pippo Pippi, il mio nome utente perfetto sarà pippo.pippi o pippopippi, per esempio. Non si possono mettere spazi, solo lettere, numeri, il punto e i trattini – e _
La password invece deve saperla solo il suo proprietario. E quindi nessun altro deve poterla anche solo immaginare! È la chiave che usate per il cassetto di tutti i vostri dati, è la chiave con cui chiunque potrebbe impossessarvi della vostra identità e agire a nome vostro... Evitate perciò di usare come password la vostra data di nascita o quella dei familiari, il nome di qualche caro o degli animali domestici, non usate mai una parola che c’è sul vocabolario (di qualsiasi lingua: gli hacker hanno i vocabolari di tutte le lingue e usano dei programmini per provare tutte le parole in un minuto...), non usate cose banali come “nonloso” o “password” o “12345” o lo stesso nome utente... Inoltre: deve essere lunga. Se è meno di otto, nove caratteri, è parecchio facile provare tutte le combinazioni fino a scovarla. Usate lettere maiuscole e minuscole (fanno differenza, nelle password!), numeri...
Una buona password per l’utente Pinco Pallino potrebbe essere 6gf54PiNcO9999PALLino, per esempio. Ma anche, se ha buona memoria, cose astruse come GyKKK6df333R5aFj sono le cose migliori.
Poi, per ricordarvi la password, non scrivetela su un post-it attaccato al monitor! Memorizzatela, è la cosa migliore. Dev’essere solo nella vostra mente. Al limite, scrivetela su un foglio e nascondetela bene in una cassaforte. La password è come la combinazione della vostra cassaforte in cui tenete i vostri documenti di identità.
È incredibile l’incoscienza con cui la gente dice ai quattro venti la propria password o usa password di una facilità disarmante. Fare l’hacker in realtà è facilissimo se si parte dal sapere la password di qualcuno. Pensate anche solo cosa ci vuole a entrare nella casella di posta di un banchiere o di un professionista e fare cose pazzesche, se il soggetto in questione usa una password ovvia, o lascia il computer aperto senza spegnere, o ha scritto su un foglietto appiccicato sul monitor la sua password. E anche se non siete “importanti” siete a rischio: i ladri cercano spesso i signor nessuno per compiere reati a loro nome. In USA qualche anno fa sono state multate per milioni di dollari una ragazzina di 13 anni e una nonna di 89 anni per aver rubato carte di credito e infranto segreti di Stato, ma nel dibattimento è risultato chiaro che le due poverette non sapevano nemmeno com’è fatto il sito di una banca. Non riuscirono però a dimostrare che qualcuno aveva rubato la loro identità (grazie sicuramente alla debolezza delle loro password) e così si sono indebitate e hanno pagato.
Vi ho ora convinto a usare una password non banale?

4.4.2 – Scrivere una lettera

Ora, vediamo un esempio con una casella di posta su Google mail. Andiamo nella barra degli indirizzi e digitiamo l'indirizzo di Google Mail: mail.google.com e premiamo Invio:



Vi chiederà il vostro nome utente e la vostra password. La password sarà occultata da alcuni pallini o asterischi, in modo che qualcuno passando non la veda:

Accedi Google

Nome utente

pinco.pallino

Password

••••••••••••••••••

Accedi Resta connesso

Non riesci ad accedere al tuo account?

Premiamo su "Accedi"

Ora, in qualsiasi sito noi siamo, sicuramente ci sarà sempre un tasto per vedere la posta chiamato

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

"Posta in arrivo" o "Inbox", e un tasto per mandare una nuova email, in genere "Scrivi" o "New" o "Nuovo messaggio".



Premiamo su "Scrivi" ed ecco la schermata per scrivere una nuova lettera a qualcuno.

Nuovo messaggio
A Qui ci va l'indirizzo a cui mandare l'email
Cc
Ccn
Da [redacted]
Oggetto Qui ci va il titolo del messaggio
Qui si scrive la lettera
Invia

Dobbiamo ovviamente sapere l'indirizzo di posta dell'amico a cui scriviamo. Ce lo dirà lui

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

personalmente. Immaginiamo di voler spedire un'email al nostro amico Pico De Paperis, il cui indirizzo è ***pico.de.paperis@paperinia.pa***, a cui vogliamo chiedere se ha letto il libro che gli abbiamo prestato

A pico.de.paperis@paperinia.pa ×

Cc

Ccn

Da [redacted]

Il libro che ti ho prestato

Ciao Pico!
come stai? Ti scrivo perché vorrei sapere se hai letto quel libro che ti avevo prestato. Mi interessa molto la tua opinione. Ne approfitto per farti i miei migliori auguri e per rinnovare la speranza di rivederti una di queste volte magari al bar davanti a una buona birra.

Un abbraccio,
il tuo Pinco Pallino

Avrete cioè sempre questi **campi** da compilare:

A: <qui ci mettete l'indirizzo email del destinatario>
Oggetto: <il titolo della lettera>
<a seguire, c'è sempre lo spazio per scrivere l'email vera e propria>

Ci sono altri campi facoltativi:
Cc: <copia carbone. Qui potete mettere un altro indirizzo a cui mandare una copia>
Da: <se avete più caselle di posta, qui potete scegliere da quale dei vostri mittenti spedire>
Ccn: <copia carbone nascosta. Qui mettete altri indirizzi che non si vedono tra loro>

Particolare attenzione va fatta al campo Ccn. Dovete sapere che, se mandate la stessa mail a tanti indirizzi, a ognuno di essi arriverà la lettera corredata dell'indirizzo di posta elettronica di tutti gli altri a cui l'avete mandata. Questo va bene se siete amici e vi conoscete tutti bene tra voi, ma se si tratta di persone che non si conoscono tra loro è un atto di gravissima maleducazione e di violazione della privacy. Se Pippo non vuole che Gino sappia il suo indirizzo email e voi mandate a entrambi la stessa mail, Gino saprà l'indirizzo di Pippo e vi odierà per sempre. Magari vi denuncia pure.
Per evitare questo, invece di usare il campo "A:" o "Cc:" basta usare il campo "Ccn:" in cui scrivere di seguito tutti gli indirizzi a cui mandare l'email. Ognuno riceverà l'email senza vedere l'indirizzo degli altri.

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

5 – Il file system

Qui prima bisogna spiegare, come ripasso della parte teorica, come si chiudono le applicazioni aperte in precedenza (Writer e l’editor di testo), che cos’è la riduzione a icona e in qualche modo i lconcetto di multitask. Far capire che c’è bisogno di salvare, di avere un posto in cui tenere quello che si fa col computer, quindi passare a spiegare le cartelle, i file, ecc. su USB, hard disk eccetera.

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

6 – Scrivere testi

Se lo cerchiamo nel solito bottone in alto a sinistra, provando per esempio a scrivere **testo**, su Ubuntu troviamo **Writer**. Ma c'è anche già nella barra a sinistra. Su Windows per esempio non c'è, e bisogna comprarne uno a pagamento come Word o scaricare gratuitamente Writer a internet e installarlo.

Apriamolo col solito metodo. Ci troveremo davanti una pagina di un foglio A4, con una stanghetta pronta e lampeggiante (che abbiamo già visto quando stavamo scrivendo nei campi di testo del browser) che significa: "scrivi pure!"
Questa applicazione non è altro che una macchina da scrivere molto sofisticata. Se scrivete, per esempio, vedete che va a capo da sola quando finisce la riga, e che non vi occorre bucare il foglio con la gomma per cancellare gli errori... Basta premere il tasto Backspace.

Una volta scritto il testo della nostra lettera, è ora di metterla un po' in bella. Il metodo è questo:

– **Si seleziona il testo da modificare**
– **Si va nel menu e si cerca il comando per modificare il testo che si vuole**

Come si seleziona il testo? Per chi non è abituato a usare il mouse, è un'operazione un po' difficile all'inizio. Quindi vi consiglio di fare tante prove!
Dovete spostare il puntatore del mouse all'inizio del testo da modificare, poi tenete premuto il tasto sinistro del mouse e muovete il mouse finché non siete alla fine del testo da modificare, dopodiché rilasciate il tasto sinistro. Vedrete che il testo ha cambiato colore di sfondo. Questo è testo selezionato. È su quel testo che Writer applicherà le modifiche.

Ora diciamo al computer cosa fare con quel testo. Lo vogliamo più grande? Lo vogliamo in grassetto? Lo vogliamo tutto maiuscolo?
Portiamo il puntatore del mouse in alto finché compare il menu. Clicchiamo col tasto sinistro su "**Formato**" ed ecco apparire tutte le opzioni. A questo punto sbizzarritevi. Provate e riprovate.

Molte cose si possono fare anche con le icone. Ma attenzione: esse cambiano, se usate un altro computer o software o se arriva una nuova versione... Abituiamoci a cercare le cose nel menu, perché sappiamo che le icone cambiano sempre. Abituiamoci a essere davvero dei conoscitori del computer, non degli esperti in una sola applicazione e un solo sistema operativo. Altrimenti ogni volta che cambia l'ambiente del nostro lavoro, dobbiamo spendere dei soldi per un altro corso..!

Le modifiche più comuni sono sul **tipo di carattere** (Times New Roman, Arial, Comic Sans...) che poi trovate più comunemente col suo nome in inglese, **font**. Se cercate su internet "font gratuiti" trovate poi tantissimi tipi di carattere, ma vi consiglio di non usarne troppi!

Vediamo gli stili più comuni:

normale
grassetto
corsivo
sottolineato

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

grassetto corsivo
<u>grassetto sottolineato</u>
<u>corsivo sottolineato</u>
<u>grassetto corsivo sottolineato</u>

Il testo può essere:

Giustificato a sinistra

Il mattino ha l'oro in bocca. Il
mattino ha l'oro in bocca Il mattino
ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro
in bocca Il mattino ha l'oro in bocca
Il mattino ha l'oro in bocca Il
mattino ha l'oro in bocca Il mattino
ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro
in bocca Il mattino ha l'oro in bocca
Il mattino ha l'oro in bocca Il
mattino ha l'oro in bocca.

Giustificato a destra

Il mattino ha l'oro in bocca. Il
mattino ha l'oro in bocca Il mattino
ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro
in bocca Il mattino ha l'oro in bocca
Il mattino ha l'oro in bocca Il
mattino ha l'oro in bocca Il mattino
ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro
in bocca Il mattino ha l'oro in bocca
Il mattino ha l'oro in bocca Il
mattino ha l'oro in bocca.

Centrato

Il mattino ha l'oro in bocca. Il
mattino ha l'oro in bocca Il mattino
ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro
in bocca Il mattino ha l'oro in bocca
Il mattino ha l'oro in bocca Il
mattino ha l'oro in bocca Il mattino
ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro
in bocca Il mattino ha l'oro in bocca
Il mattino ha l'oro in bocca Il
mattino ha l'oro in bocca.

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

Giustificato

Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro in bocca Il mattino ha l'oro in bocca.

Inoltre si può cambiare colore, dimensioni e sfondo del testo.
Basta selezionare il testo, e cercare nel menu cosa vogliamo fare.

Scritto il vostro testo, andate su File → Salva con nome... per salvare il documento sulla memoria di massa (un hard disk, una chiavetta USB...) altrimenti, spento il computer, tutto verrà dimenticato!

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

Appendice A – Note per l'insegnante

Questo corso è strutturato per insegnare a usare un po' tutti i sistemi operativi, ma fa riferimento soprattutto al software libero. In particolare, fa riferimento a GNU/Linux Ubuntu 12.04 Desktop LTS come sistema operativo, a Firefox come browser, e alla suite Libreoffice per la videoscrittura e i fogli di calcolo.
Consiglio di far trovare agli studenti il computer con Ubuntu 12.04 LTS installato, con le seguenti modifiche e miglioramenti:

- Aggiungere alla barra del launcher i software di uso più comune. Togliere quelli che non si usano durante il corso
- Installare i repository di Medibuntu, quindi installare tutti i codec multimediali e le librerie varie attraverso queste righe di codice:

```
sudo -E wget --output-document=/etc/apt/sources.list.d/medibuntu.list
http://www.medibuntu.org/sources.list.d/$(lsb_release -cs).list && sudo apt-get --quiet
update && sudo apt-get --yes --quiet --allow-unauthenticated install medibuntu-keyring &&
sudo apt-get --quiet update
```
← **tutto su una riga!**

```
sudo apt-get dist-upgrade

sudo apt-get install vlc skype libdvdcss2 ubuntu-restricted-extras non-free-codecs
```

- Aggiungere il menu classico, anche per abituare gli studenti ad altri sistemi operativi. Per farlo, aprire il terminale e digitare:

```
sudo apt-add-repository ppa:diesch/testing

sudo apt-get update

sudo apt-get install classicmenu-indicator
```

- Per abituare gli studenti al concetto di sicurezza e di privacy, dotare ogni studente di un computer che abbia un account di loro gestione, con uno username e password per uno, e password sconosciuta agli altri. Anche all'insegnante. È importante che imparino subito, prima ancora di usare il computer, ad abituarsi al fatto di avere utenti e amministratore, come tutto ciò sia importante e legato alla loro vita reale e privacy.

- Fate trovare qualche gioco già installato, specie quelli di carte e qualche rompicapo. Questo abitua gli studenti a usare il click, il mouse, la tastiera eccetera (non sembra ma una delle maggiori difficoltà per i neofiti è la familiarizzazione con le periferiche di input).

- Nei browser, impostate come pagina principale la vostra homepage o quella dell'associazione/scuola/centro per cui state insegnando. Non fate trovare già Google o altri motori di ricerca nella pagina iniziale del browser, altrimenti la distinzione tra motore di ricerca e indirizzo web non sarà mai facilmente comprensibile.

Licenza Creative Commons BY – NC – SA

Questa è una versione iniziale della guida. Non è definitiva e richiede revisione da parte di chi la legge. Verrà sempre aggiornata e l’ultima versione sarà sempre scaricabile sul sito www.stefanodroghetti.co.nr